

# **Regulamin Turnieju „KultURalia E-sport ToURNament”**

## **§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE**

### **I. ORGANIZATOR**

1. Organizatorem turnieju jest Uniwersytet Rzeszowski, zwany dalej Organizatorem lub UR.
2. Regulamin określa zasady organizacji i uczestnictwa w turnieju (zwanym dalej Turniejem).
3. Regulamin ma zastosowanie do wszystkich Uczestników biorących udział w Turnieju.
4. Eliminacje do Turnieju odbywają się online, zaś finał odbędzie się w trybie stacjonarnym.
5. Udział w Turnieju jest bezpłatny.

### **II. FORMUŁA TURNIEJU I ZGŁOSZENIA**

1. Turniej dla gier League of Legends oraz Counter-Strike: Global Offensive składa się z dwóch etapów: etap I- eliminacyjny oraz etap II- finałowy.
2. Niniejszy regulamin obowiązuje na czas trwania rozgrywek wszystkich etapów Turnieju.
3. W Turnieju może wziąć udział łącznie 32 drużyn, 16 drużyn w Turnieju League of Legends oraz 16 drużyn w Turnieju Counter-Strike: Global Offensive. W przypadku gry The Sims nie ma ograniczeń w liczbie zgłoszeń.
4. Zgłoszenie udziału w Turnieju dokonuje kapitan drużyny przez formularz udostępniony przez Organizatora w terminie do 19 listopada 2021r. do godziny 9:00. Drabinka rozgrywek zostanie ogłoszona 19 listopada 2021r. o godzinie 12:00 na wydarzeniu i kanałach społecznościowych Samorządu Studentów Uniwersytetu Rzeszowskiego.
5. Podczas zgłoszenia Drużyny do rozgrywek w League of Legends Kapitan musi podać kolejne informacje:
  - a) nazwę Drużyny;
  - b) nicki graczy
  - c) kontakt telefoniczny oraz e-mail do Kapitana Drużyny
6. Podczas zgłoszenia Drużyny do rozgrywek w Counter-Strike: Global Offensive Kapitan musi podać kolejne informacje:
  - a) nazwę Drużyny;
  - b) nicki graczy
  - c) kontakt telefoniczny oraz e-mail do Kapitana Drużyny
  - d) Steam ID i link do kont Faceit
7. Nazwa drużyny nie może być wulgarna ani obraźliwa. Oceny dokonuje Organizator na podstawie danych podanych przy rejestracji.

8. Zgłaszające się drużyny będą w pierwszej kolejności oceniane pod względem ich uśrednionej rangi, w przypadku gdy uśredniona ranga nie będzie decyzyjna, brana pod uwagę będzie kolejność zgłoszeń.
9. Każdy uczestnik może należeć tylko do jednej drużyny.
10. Niedopuszczalne są zmiany drużyny w trakcie trwania Turnieju, w skrajnych przypadkach takich jak wystąpienie zdarzeń losowych i nieszczęśliwych wypadków dozwolona będzie zmiana składu drużyny za zgodą Organizatora.
11. Niedozwolona jest zmiana drużyny w trakcie trwania rozgrywek.
12. Dopuszczalny jest jeden stand-in, określony przez drużynę podczas zgłoszenia uczestnictwa w Turnieju.
13. Mecze finałowe będą transmitowane na platformie streamingowej Organizatora.
14. Drużyny biorące udział w półfinale i finale będą proszone o zastosowanie się do wskazań Organizatora oraz komentatora.
15. Turnieje eliminacyjne odbywają się w terminie 20 listopada – 4 grudnia 2021r.
16. Uczestnikiem może być osoba pełnoletnia.

## **§ 2**

### **Zasady uczestnictwa w Turnieju League of Legends**

#### **I. PRZYGOTOWANIE DO GRY**

1. Na 15 minut przed rozpoczęciem spotkania, gracze obydwu drużyn spotykają się na serwerze Discord. Po weryfikacji oraz wstępnej rozmowie kapitanów z Organizatorami zostaną Oni przeniesieni na odpowiedni kanał.
2. Gracze przez cały czas odbywania się meczy turniejowych zobowiązani są do przebywania w odpowiednio wydzielonych dla nich kanałach na oficjalnym serwerze discord.
3. Na połączenie się do lobby jest czas do 5 minut przed rozpoczęciem każdej z gier. Lobby zakłada Administrator, po czym zaprasza do niego obydwu kapitanów i wskazuje im odpowiednie drużyny, do których mają dołączyć, Oni na jego znak natomiast zapraszają członków swoich drużyn.
4. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny przeciwnej posiadałby błędne konto gry względem zgłoszonego, należy poinformować o tym przeciwników oraz Organizatora bezzwłocznie, przed rozpoczęciem meczu.
5. Jeżeli uczestnik nie poinformuje drużyny oraz Organizatora o błędnym koncie nie będzie mógł wnieść o powtórkę meczu lub walkower.
6. Dodatkowym wymogiem jest udostępnianie ekranu na serwerze Discord, bądź okna z grą, poprzez dowolnego członka każdego z grających zespołów
7. W przypadku nieobecności drużyny lub jednego z jej graczy, drużyna przeciwna wygrywa mecz przez walkower, pod warunkiem, że będzie gotowa, aby prawidłowo rozpocząć mecz.

#### **II. ZASADY GRY**

1. W Turnieju mogą wziąć udział drużyny liczące 5 osób.
2. Dopuszczalny jest udział drużyny 6 osobowej, wówczas 6. osoba zajmuje pozycję rezerwową.
3. Format rozgrywek: drużynowy(5vs5).
4. Serwer rozgrywek: EUNE(Europe North & East).
- 5 Mapa: Summoner's Rift.

6. W meczach dopuszczane jest korzystanie z wszystkich dostępnych w patchu postaci.

### **III. NO-SHOW**

1.

Drużyny mają 5 minut od wyznaczonej godziny oficjalnego rozpoczęcia meczu, na dołączenie do lobby wskazanego przez Organizatora, w przypadku nieobecności drużyny lub jednego z graczy w lobby w momencie planowanego rozpoczęcia meczu, drużyna przeciwna wygra przez walkower, pod warunkiem że sama będzie gotowa, aby rozpocząć mecz. W razie pojawienia się danego gracza w lobby a następnie opuszczenia go z powodu problemów technicznych, Organizator może zarządzić przerwę pozwalającą takiej osobie na ponowne dołączenie do lobby, w określonym czasie. W razie niepowodzenia, gra zostanie poddana walkowerem.

### **IV. UŻYWANIE PAUZY**

1. Drużynom przysługują dwie przerwy nie dłuższe niż 5 minut, po których należy wznowić rozgrywkę. W przypadku złamania tej reguły przez drużynę przeciwną należy niezwłocznie zgłosić taką sytuację Organizatorowi

2. Rozgrywkę wznowić powinna osoba z drużyny która pauzę rozpoczęła, w przypadku gdy grę wznowiła to osoba z drużyny przeciwnej, zostanie potraktowane jako pozaregulaminowy zabieg utrudniania gry rywalowi, wiązać się to będzie z konsekwencjami takimi jak chociażby poddanie gry walkowerem. Należy niezwłocznie zgłosić taką sytuację Organizatorowi.

3. W przypadku wykorzystania limitu pauz i wystąpienia "disconnect" zezwala się, za wyrażeniem zgody przez Organizatora, na przedłużenie czasu trwania przerwy. Jeżeli zawodnik nie pojawi się, to gra jest kontynuowana normalnie, a gracz może dołączyć w dowolnym momencie, w którym będzie to dla niego możliwe.

4. Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie przerwy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o gotowość. Reguła ta nie dotyczy przypadku przedłużenia przerwy za porozumieniem stron, wtedy kapitanowie zobowiązani są do przestrzegania zasad Fair Play.

### **V. TURNIEJ ELIMINACYJNY**

1.

Drużyny zgłoszone do Turnieju zostaną losowo przydzielone do jednej z czterech czterodrużynowych Tur eliminacji, tym samym drużyny nie mają możliwości wyboru preferowanego dnia, w którym chcą rozgrywać eliminacje.

2. Każda Tura składa się z jednej drabinki pucharowej w systemie BO3 (best of three czyli o wyniku spotkania decyduje stoczenie maksymalnie trzech gier).

3. Do II etapu, czyli Turnieju finałowego awansują łącznie cztery drużyny, po jednej drużynie z każdej z Tur eliminacji.

### **VI. TURNIEJ FINAŁOWY**

1. Rozgrywki finałowe będą mieć miejsce w Podkarpackim Centrum Innowacji(PCI), przy ul. Teofila Lenartowicza 4. Graczom zostanie zapewniony sprzęt w postaci Komputera, Monitora, oraz stabilne łącze internetowe. Gracze mają natomiast przywieźć ze sobą następujące sprzęty: słuchawki, mysz, klawiaturę, oraz w razie uznania podkładkę i mikrofon.
- 2 Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za zgubienie, lub kradzież sprzętu graczy.
3. Turniej finałowy odbywa się w dniach **11-12.12.2021r.**,
4. Turniej finałowy liczy cztery drużyny wyłonione podczas Turnieju eliminacyjnego.
5. Turniej finałowy składa się z jednej drabinki pucharowej pojedynczej eliminacji w systemie BO3 (best of three czyli o wyniku spotkania decyduje stoczenie maksymalnie trzech gier) Pomiędzy meczem finałowym drabinki a meczami półfinałowymi następuje mecz o 3 miejsce.
6. Zwycięzca pierwszej tury rozgrywa mecz ze zwycięzcą trzeciej tury jako pierwszy półfinał, a zwycięzca drugiej tury rozgrywa mecz ze zwycięzcą czwartej tury jako drugi półfinał.
7. Zwycięzcy pojedynków półfinałowych rozgrywają finał Turnieju, a przegrani zagrają o trzecie miejsce.
8. Mecze finałowe będą transmitowane na platformie streamingowej Organizatora.
9. W przypadku wystąpienia okoliczności związanych ze zmianą sytuacji epidemicznej w miejscu odbywania się rozgrywek finałowych, tj. w związku z wejściem w życie zaleceń Głównego Inspektora Sanitarnego i/lub przepisów powszechnie obowiązującego prawa wydanych w związku z zapobieganiem, przeciwdziałaniem i zwalczaniem skutków epidemii COVID 19, a skutkujących brakiem możliwości odbycia się rozgrywek finałowych w Podkarpackim Centrum Innowacji, rozgrywki odbędą się zdalnie, a Kapitanowie drużyn finałowych zostaną o tym niezwłocznie poinformowani drogą mailową lub telefoniczną.
10. W przypadku kwarantanny któregokolwiek z uczestników, Kapitanowie są proszeni o niezwłoczne poinformowanie Organizatora o zaistniałej sytuacji oraz przedłożenie stosownego dokumentu potwierdzającego. Drużynie zostanie przyznane prawo do zastąpienia członka zespołu objętego kwarantanną.

### § 3

#### **Zasady uczestnictwa w Turnieju Counter-Strike: Global Offensive**

#### **I. PRZYGOTOWANIE DO GRY**

1. Każda drużyna musi być obecna podczas całego trwania meczu z ich uczestnictwem na serwerze Discord oraz na platformie Faceit.
2. Drużyna musi grać w składzie nie mniejszym niż 5 osób, dopuszczalny jest jeden stand-in, określony przez drużynę podczas składania podania o uczestnictwo w turnieju.
3. Uczestnicy mają obowiązek sprawdzić się wzajemnie pod względem poprawności konta gry. W sytuacji, gdy zawodnik drużyny przeciwnej będzie posiadał błędne konto gry względem zgłoszonego, to należy poinformować o tym przeciwników i administratora przed rozpoczęciem meczu. W innym wypadku Organizator turnieju ma prawo zdyskwalifikować daną drużynę z rozgrywek.
4. Jeżeli Uczestnik nie poinformuje drużyny przeciwnej o błędnym koncie, to nie będzie mógł wnosić o powtórkę meczu lub walkovera.

## **II. ZASADY GRY**

1. Format rozgrywek: drużynowy (5 vs 5).
2. Pula map:
  - de\_dust2
  - de\_nuke
  - de\_inferno
  - de\_mirage
  - de\_vertigo
  - de\_overpass
  - de\_train
3. O stronie, po której rozpoczną Drużyny decyduje runda nożowa.
4. Dogrywka: MR3, fundusze \$16000.
5. Kolejność banowania dla BO1: BAN, BAN, BAN, BAN, BAN, BAN, DECIDER.
6. Kolejność banowania dla BO3: BAN, BAN, PICK, PICK, BAN, BAN, DECIDER.

## **III. UŻYWANIE PAUZY**

1. Drużynom przysługują przerwy trwające łącznie nie dłużej niż 3 minuty, po których należy wznowić rozgrywkę.
2. W przypadku wykorzystania limitu przerw i wystąpienia "disconnect" na miejsce rozłączonego gracza dołącza Bot (NPC – Non-Player Characters czyli bohaterowie niezależni, którzy działają jak prawdziwi gracze).
3. Każda z drużyn musi być gotowa na ewentualne zakończenie przerwy. Ze względu na krótki czas trwania, nie ma obowiązku pytania przeciwnika o gotowość.

## **IV. TURNIEJ ELIMINACYJNY**

1. Drużyny zgłoszone do Turnieju zostaną losowo przydzielone do jednej z czterech Tur eliminacji, tym samym Drużyny nie mają możliwości wyboru preferowanego dnia, w którym chcą rozgrywać eliminacje.
2. Każda Tura składa się z jednej drabinki pucharowej w systemie BO3 (best of three czyli o wyniku spotkania decyduje stoczenie maksymalnie trzech gier) i może liczyć maksymalnie 4 drużyny.
3. Do II etapu, czyli Turnieju finałowego awansują łącznie cztery drużyny, po jednej drużynie z każdej z Tur eliminacji.

## **V. TURNIEJ FINAŁOWY**

1. Rozgrywki finałowe będą mieć miejsce w Podkarpackim Centrum Innowacji(PCI), przy ul. Teofila Lenartowicza 4. Graczom zostanie zapewniony sprzęt w postaci Komputera, Monitora, oraz stabilne łącze internetowe. Gracze mają natomiast przywieźć ze sobą następujące sprzęty: słuchawki, mysz, klawiaturę, oraz w razie uznania podkładkę i mikrofon.
2. Organizatorzy nie biorą odpowiedzialności za rzeczy pozostawione przez uczestników.

3. Turniej finałowy liczy cztery drużyny wyłonione podczas Turnieju eliminacyjnego.
4. Turniej finałowy składa się z jednej drabinki pucharowej pojedynczej eliminacji w systemie BO3 (best of three czyli o wyniku spotkania decyduje stoczenie maksymalnie trzech gier). Pomiędzy meczem finałowym drabinki a meczami półfinałowymi następuje mecz o 3 miejsce.
5. Zwycięzca pierwszej tury rozgrywa mecz ze zwycięzcą trzeciej tury jako pierwszy półfinał, a zwycięzca drugiej tury rozgrywa mecz ze zwycięzcą czwartej tury jako drugi półfinał.
6. Zwycięzcy pojedynków półfinałowych rozgrywają finał Turnieju, a przegrani zagrają o trzecie miejsce.
7. Mecze finałowe będą transmitowane na platformie streamingowej Organizatora.
8. W przypadku wystąpienia okoliczności związanych ze zmianą sytuacji epidemicznej w miejscu odbywania się rozgrywek finałowych, tj. w związku z wejściem w życie zaleceń Głównego Inspektora Sanitarnego i/lub przepisów powszechnie obowiązującego prawa wydanych w związku z zapobieganiem, przeciwdziałaniem i zwalczaniem skutków epidemii COVID 19, a skutkujących brakiem możliwości odbycia się rozgrywek finałowych w Podkarpackim Centrum Innowacji, rozgrywki odbędą się zdalnie, a Kapitanowie drużyn finałowych zostaną o tym niezwłocznie poinformowani drogą mailową lub telefoniczną.
9. W przypadku kwarantanny któregokolwiek z uczestników, Kapitanowie są proszeni o niezwłoczne poinformowanie Organizatora o zaistniałej sytuacji oraz przedłożenie stosownego dokumentu potwierdzającego. Drużynie zostanie przyznane prawo do zastąpienia członka zespołu objętego kwarantanną.

#### § 4

#### Zasady uczestnictwa w Turnieju

##### The Sims

1. Zadaniem Uczestnika Konkursu jest stworzenie w grze The Sims jednego spośród istniejących obecnie budynków Uniwersytetu Rzeszowskiego.
2. Projekt należy zapisać w Galerii w grze The Sims 4 pod hashtagami: #uniwersytetrzeszowski #turniejUR, a także zrobić kilka screenów pracy (budynku z zewnątrz oraz wewnątrz) i przesłać na adres mailowy Samorządu: samorząd@urz.pl w terminie od 19 listopada do 5 grudnia 2021r. do godziny 18:00. W tytule maila proszę wpisać „Zgłoszenie The Sims”.
3. O przyznaniu nagrody decyduje Komisja (zwana dalej Komisją Konkursową), w której skład wchodzi Przewodnicząca Samorządu Studentów Uniwersytetu Rzeszowskiego, Przewodniczący Komisji IT SSUR, Prorektor ds. Studenckich i Kształcenia, Kanclerz Uniwersytetu Rzeszowskiego, a także Kwestor Uniwersytetu Rzeszowskiego.
4. Spośród nadesłanych odpowiedzi **Komisja Konkursowa** wyłoni 3 zwycięzców na podstawie oceny **Komisji**, która będzie kierować się starannością, dokładnością wykonania, a także kreatywnością.
5. Publiczna informacja o wygranej zostanie ogłoszona do 7 dni roboczych od dnia zakończenia przyjmowania zgłoszeń za pomocą kanałów społecznościowych Samorządu Studentów Uniwersytetu Rzeszowskiego.

#### § 5

##### Nagroda

1. W turnieju przewidziano nagrody za I, II i III miejsce dla League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive oraz The Sims.
2. Każdy z graczy 5-osobowej drużyny za I miejsce otrzyma 800 zł, za II miejsce każdy otrzyma 400zł, natomiast za III miejsce 200zł każdy gracz tej drużyny.

3. Zwycięzca I miejsca The Sims otrzymuje 800zł, II miejsca 600zł, III 400zł.
4. Nagrody zostaną pomniejszone o 10% podatku od wygranej.

## **§6 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator ma prawo dokonywać zmian w regulaminie, o czym uczestnicy będą informowani drogą mailową oraz za pomocą kanałów społecznościowych Samorządu Studentów Uniwersytetu Rzeszowskiego.
2. Organizator ma prawo wyjaśniać wątpliwości w przypadku sporu co do interpretacji zasad gier.